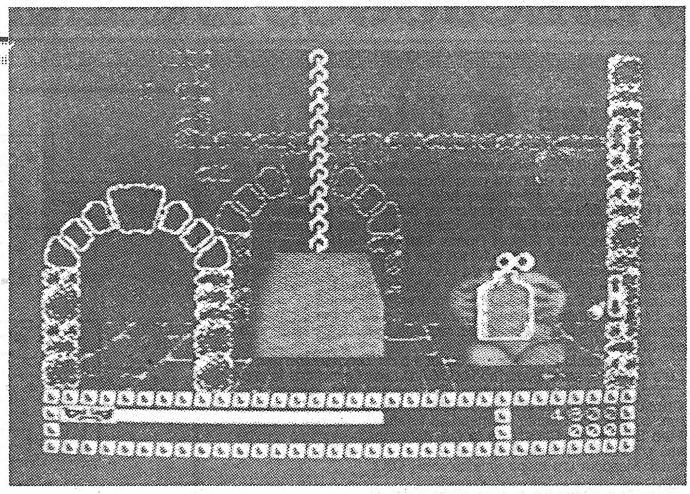
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



«COISA» DE ESTRANHOS APETITES DÁ TRABALHO A ALIMENTAR

TÍTULO: Trap Door
MÁQUINA: Spectrum

Em princípio, **Trap Door** destina-se ao público mais jovem, o mesmo que, em Inglaterra, deverá ser espectador da série de televisão com o mesmo título, e o jogo, de facto, é um pouco infantil, mas tem atractivos que talvez despertem o interesse de uma mais larga gama de utilizadores, mesmo que por pouco tempo.

A história gira à volta de um pobre bicharoco, chamado **Berk**, que é virtualmente escravo da «Coisa» que reina no castelo em que vive. Essa «Coisa» tem o mais estranho dos apetites e passa a vida a exigir a **Berk** que lhe envie os petiscos que encomenda por meio de mensagens, que surgem no «écran», e a tarefa tem que ser cumprida num tempo-limite, findo o qual o estranho patrão muda de ideias e pede outro «prato».

Berk tem dois amigos que podem ajudá-lo, **Boni**, o crânio (que poderá dizer algo se **Berk** lhe pegar, mas que, geralmente, se limita a abanar a cabeça), e a aranha **Drutt**, que nalguns casos também poderá servir de empecilho, graças ao seu apetite. A melhor ajuda para **Berk**, no entanto, é a possibilidade que temos de descobrir como satisfazer os desejos da «Coisa», sem que o desgraçado acabe por ser despedido.

No castelo há vários objectos e **Berk** deverá explorar tudo o que o cerca, nalguns casos virando (comando «tip») coisas que apanha, para despejar o que está no seu interior. Por outro lado, tem um alçapão (daí o nome **trapdoor**), que pode abrir e fechar, para recolher os ingredientes da refeição que a «Coisa» exige. Por exemplo, se a «Coisa» pede uma «lata de minhocas» **(can of worms)**, a primeira coisa que **Berk** deverá fazer é encontrar a lata e levá-la para o **screen** inicial, depositando-a (comando «drop») num sítio adequado. Em seguida, encostando-se à margem esquerda do «écran», onde podem ver-se duas setas e uma alavanca, accionar esta, por meio do comando «esquerda»; o alçapão abre-se e saem minhocas, que ele deve perseguir (depois de fechar o alçapão), apanhando-as uma a uma (basta passar-lhe «por cima», como em relação a outros objectos) e depositando-as, com o comando «drop», na lata, em frente da qual se deve colocar. Esta tarefa, sendo a mais fácil, tem as suas dificuldades, porque as minhocas andam de um lado para o outro e **Drutt** chama-lhes um figo, se **Berk** não chegar primeiro! Depois da lata cheia, deve-se levar esta para a sala ao lado, onde está um elevador, à direita, depositar a lata no elevador, subir as escadas, um pouco à esquerda, e accionar o comando do elevador (indicado com setas), para levar o almoço à «Coisa». O mesmo deve ser feita em relação a outras «ementas» ainda mais esquisitas e difíceis de satisfazer, como as que libertam do alçapão os mais estranhos monstros.

Os gráficos são grandes, bem coloridos, as misturas de atributos ficaram reduzidas ao mínimo e a deslocação de **Berk**, sendo lenta, evidencia uma boa resposta aos comandos. De notar ainda que **Berk** pode «empurrar» alguns objectos, o que se revela útil, para ver se há algo por detrás deles. Um dos cuidados a ter com a abertura do alçapão é evitar que não se «misturem» monstros, em princípio não destinados à «ementa», porque só servirão para complicar as coisas, mas este contratempo é inevitável à medida que prosseguimos no jogo e, sobretudo, no nível de maior dificuldade. Comandos por **joystick** e/ou teclas definíveis.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 3 e crescente
CONSELHO: A comprar

NO COVIL DO DRAGÃO O MAIS DIFÍCIL É LÁ CHEGAR

TÍTULO: Dragon's Lair
MÁQUINA: Spectrum

Converter jogos de **arcade** para máquinas de muito menor capacidade, como é o Spectrum, causa sempre alguns problemas, mas os programadores resolvem-nos, regra geral, simplificando os gráficos e eliminando, quando necessário, alguns **screens**. Por vezes, no entanto, a tarefa é «monstruosa» em demasia, como sucede com **Dragon's Lair**, uma complexa aventura de acção, que só «caberia» nalgumas dezenas de Spectrum colocados lado a lado, se isso fosse possível!

A razão é simples: o programa de **Dragon's Lair**, com desenhos a fazer lembrar os filmes de Walt Disney — e não é por acaso, já que o autor dos gráficos é Don Bluth, um dos ilustradores de Disney — entrou nas **arcades** como campeão de uma nova técnica, que está a revolucionar toda a indústria. Com efeito, em vez de ser gravado num disco convencional, o programa foi «metido» num **disco-laser**, utilizando uma tecnologia semelhante à dos novos compactos do áudio e imagem, que permite enorme capacidade de memória não só para o desenvolvimento da «história» como, e sobretudo, para imagem e som. O problema, portanto, foi «meter» uma pequena parte dessa capacidade num Spectrum e noutras máquinas.

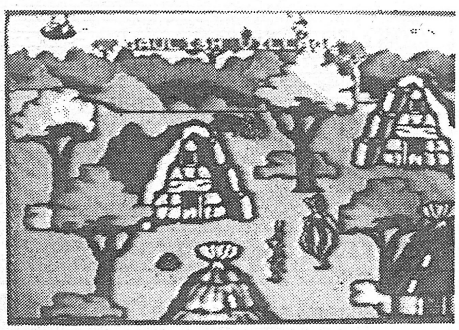
Software Projects lançou-se na verdadeira aventura de comercializar **Drangon's Lair** para os micros, e o resultado, não sendo mau, ficou aquém do que, apesar de tudo, se esperaria. As informações de que dispomos indicam que o jogo de **arcade** é difícil, embora fascinante: no Spectrum, continua a ser difícil, mas o fascínio só aparece se e quando se consegue ultrapassar os obstáculos iniciais, para além de um sistema **multi-lead**, que foi a única forma de resolver os problemas de espaço de memória, para carregar os diversos níveis do jogo a seguir uns aos outros.

A história é simples, embora a personagem tenha que resolver muitos problemas, antes de chegar ao fim: um dragão raptou a filha do rei e levou-a para o seu covil, mas o «prometido» da princesa o cavaleiro **Dick**, não está para brincadeiras dessas e parte ao assalto do castelo do dragão. Aqui, e apesar de munido de algumas «vidas», encontra um primeiro e difícil obstáculo — o acesso aos subterrâneos do castelo é feito por uma placa que funciona como elevador, mas bem defendida por guardiões do dragão, que sopram terríveis ventos sobre ele. Aí há que manter-se em movimento, observando de que lado estão os génios sopradores, caminhando contra o vento que eles levantam. Caso contrário, ou se falhar o salto no início, é o mergulho no abismo (de onde ressurge numa excelente animação, que lhe «reconstitui» o esqueleto e, por fim, todo o corpo). Se conseguir passar esta prova, o cavaleiro passa por outros níveis do covil do dragão, que devem ser carregados separadamente, como dissemos, incluindo uma sala com morcegos e mãos fantasmagóricas, a que se segue outra, de plataformas, com cordas em chamas (que devem ser agarradas antes que se consumam, para saltos «à Tarzan»), e outra, onde armas o atacam, e por aí adiante, até ao confronto final com **Singe**, o dragão.

O jogo constitui um bom desafio para os apreciadores do género, talvez mais difícil que o usual, porquanto passar o primeiro nível é já bico de obra suficiente. Os gráficos são bons e com óptima animação, para além de alguns efeitos bem conseguidos, mas nada, ou muito pouco, acrescentam ao que temos visto noutros programas de mais fácil acesso. Para quem tenha muita perícia e paciência, no entanto, é de experimentar, e já agora damos os comandos: «Z/X», esq/dir; «K/M», subir/descer; «L», saltar/pegar espada; «Enter», saltar com espada. Podem ainda usar-se vários tipos de **joystick** e, durante o jogo (quando se volta ao princípio, após perder todas as vidas), tornar a escolher teclado, carregando em «J» e observando as opções do «écran».

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

ASTERIX NÃO MERECIA ISTO



TÍTULO: Asterix and the Magic Cauldron
MÁQUINA: Spectrum

Asterix é uma das minhas personagens favoritas da BD e gostaria que o mesmo sucedesse com os jogos de computador. Infelizmente, a **Melbourne House**, responsável por tanto programa de qualidade, deixou-se ficar a meio-caminho no tratamento desta aventura de acção e acabou por apresentar um jogo que só com muito boa vontade se consegue continuar por mais de dez minutos.

Os gráficos, diga-se desde já, são bonitos, cheios de colorido, mas só no cenário — talvez a única coisa que vale a pena ver no jogo — porque os **sprites** de **Asterix** e **Obelix**, embora facilmente reconhecíveis, revelam de imediato a solução mais fácil para eventuais problemas de mistura de atributos: apenas os contornos e um ou outro pormenor das figuras foram desenhados, deixando-os «transparentes» para o cenário. Por outro lado, e como **Obelix** tende a seguir **Asterix**, que é quem controlamos, os dois sobrepõem-se com frequência. Pior, todavia, é a mudança de **screens**, que são «construídos» de cada vez que os dois **sprites** saem dos respectivos limites, em vez de se utilizar uma técnica de **scrool**. Explicando melhor; quando conduzimos **Asterix** para «fora» de um **screen**, temos que esperar uns segundos que se forme o seguinte, com o desenho a «fazer-se» à nossa frente e os diversos elementos a surgirem, um a um, no «écran».

Posto isto, nem tudo é negativo, claro, como sempre sucede em qualquer jogo, e até se verifica um ou outro rasgo de imaginação, como as «janelas de acção» sobrepostas no **screen** principal. Por exemplo, se **Asterix** passa sobre um objecto, abre-se a «janela» e somos nós que o conduzimos até esse objecto, e se o encontro é com um javali ou com um soldado romano é também nessa janela que teremos de fazer com que o gaulês vença o encontro, numa sequência bem criada e digna de um filme de animação. No referente a esta última parte, é necessário ter cuidado com esses combates, porque, se **Asterix** perde, é também uma das suas cinco «vidas» que vai à viola!

A história baseia-se nos elementos da BD e assenta no facto bem conhecido de **Asterix** e **Obelix** viverem na única aldeia gaulesa que não foi dominada pelo Império Romano. Isto deve-se, como se sabe, ao facto de o druída da aldeia ter o segredo de uma poção mágica, que torna todos os habitantes invencíveis, quando a tomam. Ora, como também é do conhecimento de quem se delicia com esta BD, **Obelix** não precisa de tomar a poção, porque caiu no caldeiro onde era preparada, nos seus tempos de criança, mas passa a vida a insistir para que lhe dêem um golo, quando o druída procede a uma distribuição geral, com vista a qualquer acção colectiva contra os Romanos ou outro inimigo. **Obelix**, claro, nunca se conforma com a sua exclusão e resmunga sempre, quando o druída lhe diz que não precisa da poção, porque caiu no caldeiro em pequenino, etc., etc. — até que um dia (e aqui entramos no jogo), mais aborrecido que o costume, deu tal pontapé no caldeiro que o partiu em sete bocados.

Perante a tragédia, o chefe da aldeia fica compreensivelmente enfurecido e **Asterix** oferece-se para acompanhar **Obelix** na recolha dos sete fragmentos do caldeiro, de forma a que este possa ser reconstituído e o druída tenha recipiente para a sua poção mágica. O jogo começa na aldeia e **Asterix** parte para a viagem com cinco presuntos de javali e outras tantas «vidas», mas o problema, como se sabe, é que **Obelix** come muito e os presuntos vão desaparecendo rapidamente, pelo que se torna necessário matar mais javalis pelo caminho. Além disso, **Asterix** leva um pouco de poção mágica, resto do que se perdeu na destruição do caldeiro, e que só pode ser usada uma vez.

O jogo tem 50 **screens** e a maioria apenas é acessível depois de recolhidas chaves que permitem passar de um lado para outro. A viagem termina quando se consegue reconstituir o caldeiro, aparecendo cada fragmento que apanhamos na parte superior do «écran». Um aviso final: o programa está cheio de **bugs** e bloqueia frequentemente.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADES (1-10) : 6
CONSELHO: Comprar com reservas

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

CONSEGUIMOS, esta semana, concluir a correspondência de leitores que estavam mais atrasados e destacamos desde já aqueles, cujos mapas hoje se publicam: **Mário Miguel de Freitas**, de Lisboa, que enviou um mapa muito pormenorizado do 1.º e 2.º níveis de **Dan Dare**, «derrotando» pela maior precisão o que nos mandara **Miguel Nunes Carneiro de Moura** e que já anunciáramos (neste ponto, temos que desculpar-nos perante Miguel, mas achámos o mapa do Mário mais preciso e os leitores precisam de mais pormenores; de qualquer forma, manda mais. Mapa de **Dan Dare** mandou também **Pedro Miguel de Carvalho**, de Sacavém, mas continuamos a preferir o de Mário. Entretanto, ficamos à espera dos restantes sectores, quer em mapas, quer em **dicas**.

Ainda quanto a mapas, publicamos o de **Timóteo Meneses** e **Luís Esteves**, para ajudar no N.O.M.A.D., esse excelente jogo de acção, para o qual nos faltam **dicas**, e um bom esquema de **Ghost'n'Goblins**, da autoria de **Pedro Miguel Gonçalves Catalim**, do Montijo. Quanto ao mapa de **Fairlight**, de **Paulo Serra** e **Luís Santos**, do Cartaxo, e já que apreciámos bastante as vossas contribuições anteriores, gostaríamos de receber melhor material. Mandem um mapa «melhorado», **OK?**

Theatre Europe e Chuckie Egg II

Fernando Pinto, do Porto, mandou-nos umas **dicas** para o jogo de guerra **Theatre Europe**, incluindo um esquema de «ataque», e que são, no essencial, as seguintes: tentem organizar pelo menos cinco forças com o máximo de **Arm** (9); nunca ponham forças atrás umas das outras, porque pode haver necessidade de recuar, face a um ataque inimigo, e se não o pudermos fazer, a nossa força desaparece; procurem atacar unidades inimigas com forças superiores e lembrem-se de que em território montanhoso se «anda» mais devagar. Quanto ao esquema, não dá muito para publicar.

Quanto ao **Chuckie Egg II**, de que também mandou um mapa, diz o seguinte: despejar as garrafas (8) do leite **(milk)** no recipiente próprio; despejar o cesto (deixar-se cair para a sala de baixo e saltar, na ponta, para a direita); fazer o mesmo para o cacau **(cocoa)**; ligar o gerador; despejar o açúcar **(sugar)** no recipiente próprio; levar a mota **(toy kit)** para o local indicado «Put the toy here»; levar o ovo gigante (aparece depois de colocarmos o **toy kit**) para o **distapth**. Por cada oito objectos ganha-se uma vida extra e o mesmo sucede por cada cesto despejado no recipiente próprio.

Quanto aos **pokes** que mandaste, já os publicámos todos recentemente. Não te desencorajes e envia mais.

Equinox

Dicas para **Equinox**, e bem úteis, mandou **Mário Luís Sampaio Ribeiro**, de 14 anos, de Lisboa.

Para passar do nível dois para o nível três, apanhar o disco azul e teletransportar-se no teletransportador de cima (há dois neste nível), ir para o quadro da esquerda e apanhar a broca (e não «pistola», como tu pensas); usar a broca para apanhar o outro disco azul, ir até ao teletransporte de baixo e carregar no «usar», mas não carregar «para cima»; ir buscar a dinamite e teletransportar-se; usar a dinamite para rebentar com a parede e apanhar o disco; usar o disco no mesmo teletransporte, mas não carregar «para cima», ir ao quadro da esquerda e apanhar a chave vermelha e teletransportar-se; usar a chave para «abrir» o fundo do quadro, apanhar o cartão n.º 3, fazer o caminho de volta e passar de nível.

Para passar do nível três para o quatro, apanhar a chave que está nos quadros de cima, usar a chave para abrir a porta, apanhar o pau; usar o pau para desligar o campo de forças e apanhar o disco; teletransportar-se e apanhar o cartão n.º 4, fazer o caminho de volta.

Tudo bem, mas só há um problema: e os contentores com o material radioactivo, que devem ser recolhidos em cada nível e depositados no tubo de descarga?

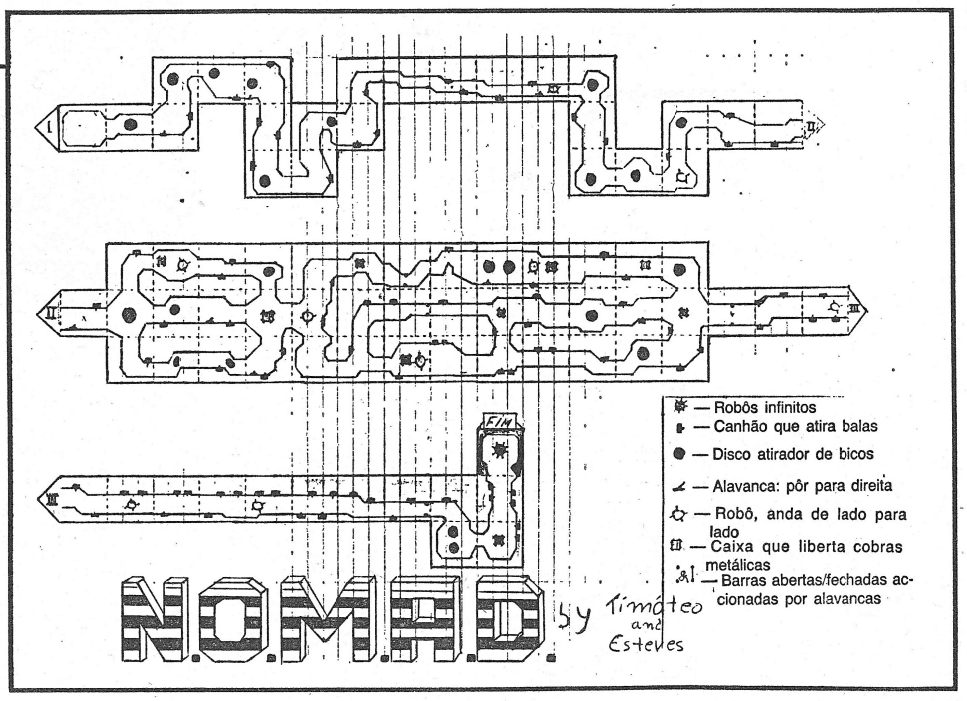
Mário, por seu lado, gostaria de ter **dicas** para **Mighty Magus, Back to the Future e Riddler's Den**.

Conduzir *Juggernaut*

Conduzir o camião em **Juggernaut** não é fácil, e **Luís Miguel Rodrigues Fernandes**, de Pombal, vem dar uma ajuda. Diz ele: escolher para começar o camião de 9 toneladas no «menu»; quando queremos endireitar o camião, basta endireitar a cabina e o volante e, acelerando, o reboque fica alinhado; para aparecer o «menu», durante o jogo, o camião deve estar parado e chama-se desacelerando e carregando em esquerda e direita ao mesmo tempo; para carregar, descarregar ou meter combustível (e fazer reparações), basta pôr uma parte do camião na zona sombreada, «chamar» o «menu» e escolher as opções necessárias; para fazer marcha atrás com o camião direito, a cabina tem de estar alinhada com o rebordo e o volante deve estar direito; atenção à polícia, que multa, se formos em segunda.

Quanto às tuas **dicas** para o nível Ø de **Batman**, ficam para outra oportunidade, porque hoje já não temos possibilidades de incluir o mapa e, sem este, as tuas indicações são menos claras.

Luís Miguel, que mora na Rua da Fábrica Velha, 29 — 3100 Pombal, e gostaria de trocar jogos, quer ainda **dicas** para V e **Transformers** e saber como gravar um desenho junto a um programa em código-máquina, com um programa em Basic na memória. As **dicas** e **poke** para **Jack the Nipper** foram dados recentemente.



Dicas variadas

Célio Filipe Cocharro, de Fazendas de Almeirim, enviou uma série de **dicas** e truques e três mapas, mas já os publicámos recentemente e não vamos agora repetir.

Quanto ao que diz, em **Heavy on the Magick** usem o feitiço «Blast» para os «ghost», «goblins», «trolls» e «wraiths»; para achar as três saídas, **Axil** deverá atingir o grau de **philosophus**.

Em **Mugsy**, quando o programa pergunta quanto dinheiro querem gastar em «artilharia» e munições, teclar 999999999 e assim ficarão milionários.

Em **Nightshade**, as armas para matar os quatro demónios são «Bíblia» para o «Fantasma», o «Maço», para o «Esqueleto», o «Relógio», para a «Morte», e a «Cruz», para o «Bruxo».

Célio lembra ainda que o truque de CHEAT para **Herbert's Dummy Run**, em que se carregam aquelas teclas, ao mesmo tempo, na sala das cordas, à esquerda da sala onde se começa, e o grupo de teclas para ter vidas infinitas em **West Bank**, e que são as seguintes: T, Y, G, H, V, B, Space e Ø.

E, para não interrompermos, aqui vão quatro **pokes**, também mandados por **Célio**:

— SPLITIING IMAGES — POKE 54397, 99 : POKE 54398, 2
— ALIEN 8 — POKE 53567, Ø
— SAI COMBAT — POKE 65364, 2Ø1
— KILLER TOMATOES — POKE 25323, Ø

Goblins e *Spy Hunter*

Publicámos já diversas **dicas** para **Ghosts'n'Goblins**, mas vamos incluir hoje as enviadas por **Manuel Joaquim Jesus Pereira**, de Lisboa:

«Na casa assombrada, andem sempre para a direita. Saltem sobre o fosso e, depois, saltem outra vez, para matar o primeiro fantasma, e andem sempre para a direita. Quando chegarem ao castelo, matem o primeiro ogre, subam as escadas e matem o segundo e um pássaro, que vem atrás dele. Ponham-se ao pé da escada e, quando aparecer outro pássaro, matem-no e subam logo as escadas. Não matem o ogre e subam as escadas. Também não matem o ogre à vossa esquerda e vão para a direita. Matem o próximo ogre, apanhem o caldeirão e esperem um pouco até descerem as escadas. Matem o ogre, desçam novamente as escadas e matem outro ogre. Ao pé das escadas, esperem até que o último ogre esteja o máximo possível para a esquerda. Então, desçam as escadas e corram para a direita. Nas plataformas vão sempre para a direita, evitando os corvos. Quando encontrarem os dois ogres, matem o que se aproxima imediatamente, depois virem-se e matem o segundo. Quando a chave descer, disparem contra ela e, depois, apanhem-na e entrarão no palácio.

XVI — GUIA TV / «A CAPITAL»

FDD-TIMEX

PFILE, O FICHEIRO MULTIUSO

DA PROCOMPE

AUTOR: JOSÉ LUÍS BORGES
F. C. T. UNIVERSIDADE NOVA

PROGRAMA ORIGINAL PROCOMPE Manual em Português

O PFILE, transforma o seu sistema FDD-TIMEX numa hiper-inteligente base de dados. Seleccione os dados por qualquer referência. Encontre qualquer registo quase instantaneamente. Vários «écrans» fáceis de criar, alterar e copiar. ATÉ POSSIBILIDADES RELACIONAIS ESTÃO PREVISTAS!

Se já possui alguma base de dados a funcionar (ou não!), no seu sistema de discos, peça um disco de demonstração à PROCOMPE e compare!

ALGUMAS CARACTERÍSTICAS:

* Fácil a formatar
* Fácil a utilizar
* Potente na manipulação de dados
* Editor a pleno «écran»
* 10 formatos de «écran» (40 ou 60 colunas)
* 10 formatos de impressora
* Máximo de mil fichas (com 220 caracteres)
* Ficha de comprimento infinito
* 26 campos alfanuméricos (60 caracteres)
* 10 campos numéricos (13 algarismos)
* Estrutura de ficheiro não fixa
* Campos de comprimento variável
* Possibilidades relacionais
* 1 ou 2 drives
* Introduzir, listar, imprimir, alterar, copiar e alterar fichas
* Pesquisa por qualquer campo
* Ordenação por qualquer campo
* Impressora série a partir do programa
* Acesso ao ficheiro a partir do Basic (saída para qualquer impressora)
* 100% código de máquina

CONTACTE O SEU AGENTE DE INFORMÁTICA OU A PROCOMPE SE TIVER DIFICULDADE NA OBTENÇÃO DAS NOSSAS APLICAÇÕES

PEÇA-NOS CATÁLOGO DOS PROGRAMAS

Rua Custódio Vieira, 6, cave-dt.º – 1200 LISBOA – Tel. 69 23 14

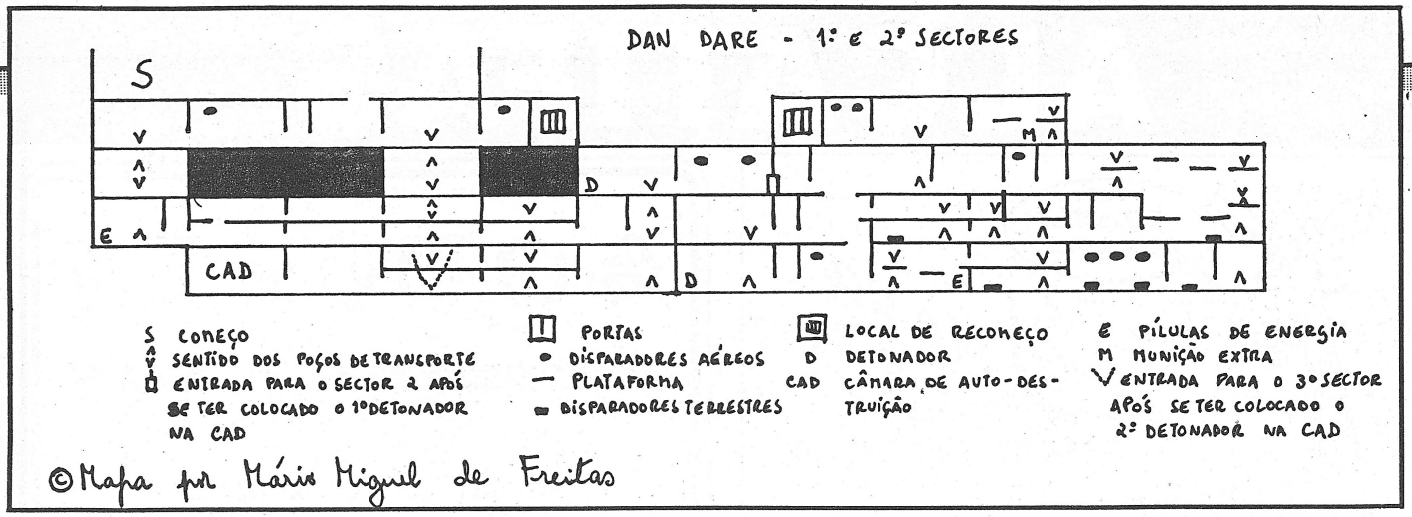
Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — TT Racer
2.º — Paper Boy
3.º — Vera Cruz
4.º — Ace
5.º — Astérix
6.º — Psy Chess
7.º — Strike Force Cobra
8.º — Xarq
9.º — 1942
10.º — Great Escape

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JCM (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



«A fase final é muito difícil. Muitos fantasmas e **zombies** vão aparecer, mas andem sempre para a direita. Tentem andar sempre em baixo do **screen**. Logo ao princípio, há uma escada com 3 caldeirões. Podem apanhá-los, mas darão tempo para saírem alguns fantasmas da cova. Subam nas próximas escadas que encontrarem e desçam nas que estão logo a seguir. Assim estarão no túnel. Tenham cuidado com os pássaros e matem os 3 ogres. Cuidado, pois eles lançam bolas de fogo. Indo para a direita, encontrarão dois **Gremlins**, um em cima, outro em baixo. Avancem até virem o braço do que está em baixo. Aí disparem uma rápida rajada de 4 tiros e, depois, saltem e disparem outra rajada. Com um pouco de sorte, o primeiro **Gremlin** estará já morto. Para matar o outro **Gremlin**, terão de ir para a sua direita e disparar enquanto saltam.

«Confuso, não é? Eu explico. A técnica é saltar para a esquerda e, enquanto estão-no ar, voltam-se e disparam para a direita. No último momento, deixem-se morrer enquanto estão no ar. (É claro que precisarão de ter a armadura.) Quando os dois **Gremlins** estiverem mortos, a mensagem "Save the Princess" aparecerá no "écran". Apenas a toquem e terão uma surpresa! Recomeçam de novo, mas com um grau de dificuldade muito maior.»

Quanto a **Spy Hunter**, vejamos o que diz **Benjamim Gonçalves Ferreira**, de 14 anos, de Fátima, que assim responde a um pedido de **Miguel Alexandre**, de Lisboa:

O jogo começa com o nosso carro a sair do camião e devem ter cuidado com os carros vermelhos, porque, se tocam neles, despistam-se; se o tempo que marca na parte inferior do «écran» não tiver chegado ao fim, podem «morrer» várias vezes, mas, quando o tempo termina, perdem uma «vida». Num certo ponto do percurso, se pararem, aparece um camião: andem atrás dele e, quando aparecerem as escadas, subam para dentro e ficarão com mais uma arma para destruir os inimigos. As armas de que podem dispor são mísseis (contra os helicópteros), óleo (para fazer despistar os carros que vos seguem) e fumo. Para usar o óleo devem teclar «disparar» e para lançarem o fumo teclem «disparar + direita»: quando surge um helicóptero, e se dispuserem dos mísseis, basta carregar em «disparar». O carro do agente pode andar na estrada ou na água e, a certa altura do percurso, há um desvio à esquerda que conduz à água; devem segui-lo, porque em frente há uma ponte caída e se forem por aí «morrem». Na água, devem destruir os barcos e evitar os seus disparos; para voltar a terra, sigam pela direita, até encontrarem a estrada.

Benjamim mandou um mapa, mas já o demos e, além disso, vinha desenhado a lápis e pouco nítido. Ele gostaria de ter **dicas** para **Batman, Zorro** e **Sir Fred** e podem escrever-lhe para Seminário do Verbo Divino, Apart. 2/2496 Fátima.

Pokes e respostas

Finalmente, alguns **pokes**, mas, antes disso, respondemos a **Miguel Esteves**, do Luso que pretendia **pokes** para **Space Panic** e **Slippery Sid**. Alguém os tem, que possa mandar? Tentaremos satisfazer o teu outro pedido e, quanto a **Linha a Linha**, é só mandares. **Augusto Emanuel Baiça**, morador na Travessa das Pedras Negras, 1 — 7000 Évora, gostaria de trocar correspondência e jogos e precisava de um **poke** para **Spy Hunter** (já o demos algumas vezes). Quanto ao mapa, também já o publicámos, mas manda outros, porque este estava bem desenhado.

Mapa já aqui publicado, o de **Jack the Nipper**, mandou também **Pedro Melão**, da Azambuja, além de rotinas para **Ghosts'n-Goblins** e **Green Beret**. Embora já a tenhamos dado, segue a última, bem como um truque para **Starstrike II**:

— GREEN BERET
```
1Ø MERGE "" : POKE 2378Ø, 2Ø1 : POKE 23838,
   Ø : POKE 23839, Ø : POKE 2384Ø, Ø : RANDOMIZE
   USR 2376Ø
2Ø FOR f = 16416 TO 16423
3Ø READ a : POKE f, a : NEXT f
4Ø POKE 2378Ø, 243 : RANDOMIZE USR 2378Ø
5Ø DATA 62, Ø, 5Ø, 92,164, 195, 224, 87
```
— STARSTRIKE II — fazer BREAK, quando estiverem a jogar e introduzir HEAR and OBEY, e em seguida carregar em «Q», «W» ou «E», o que irá afectar a temperatura, o combustível e os escudos.

Mário Silva, de Linda-a-Velha, enviou estes:

— MOLECULE MAN
```
1Ø CLEAR 24999 : LOAD "" CODE : LOAD "" SCREEN $
2Ø RANDOMIZE USR 23296
3Ø POKE 64585, Ø
4Ø RANDOMIZE USR 57Ø6Ø
```
— ROLLER COASTER — A tecla 3 serve para acelerar o jogo ou para o tornar lento

— THE DAY AFTER
```
1Ø LOOD "" SCREEN $: LOAD ""CODE
2Ø POKE 49852, 254
3Ø RANDOMIZE USR 596ØØ
```
— FORMULA 1 (da Mastertronic) — Fazer MERGE "" e escrever, antes do RANDOMIZE, POKE 31756, 6 : POKE 31757, 8 : POKE 31758, Ø (Este **poke** serve para acelerar até 255)

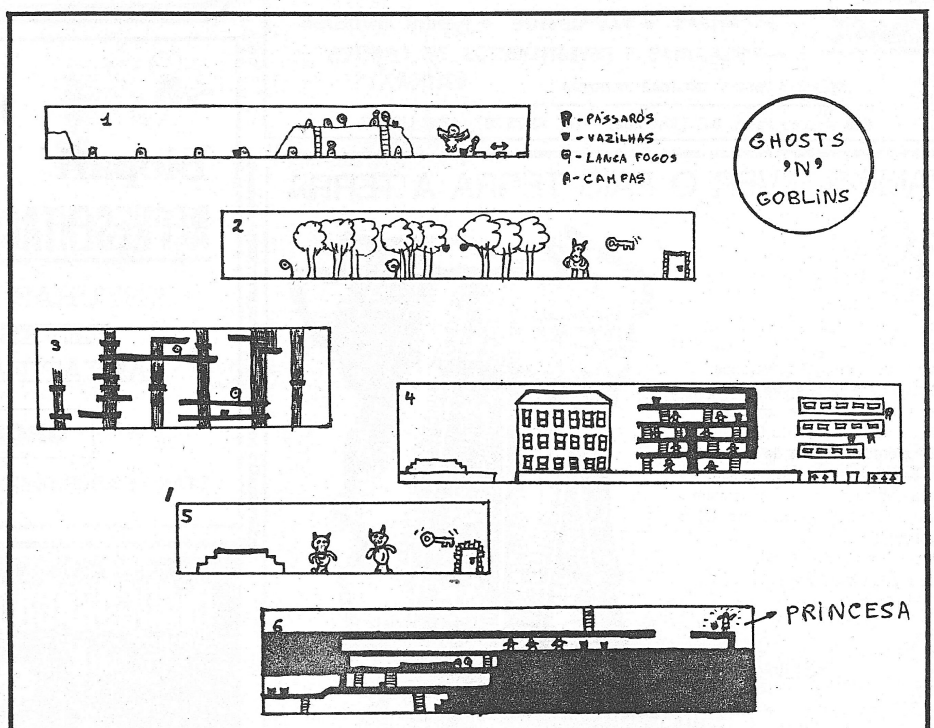
Pedro Miguel Lúcio Avelino Gonçalves Catalim, do Montijo, enviou vários, de que seleccionámos os seguintes:

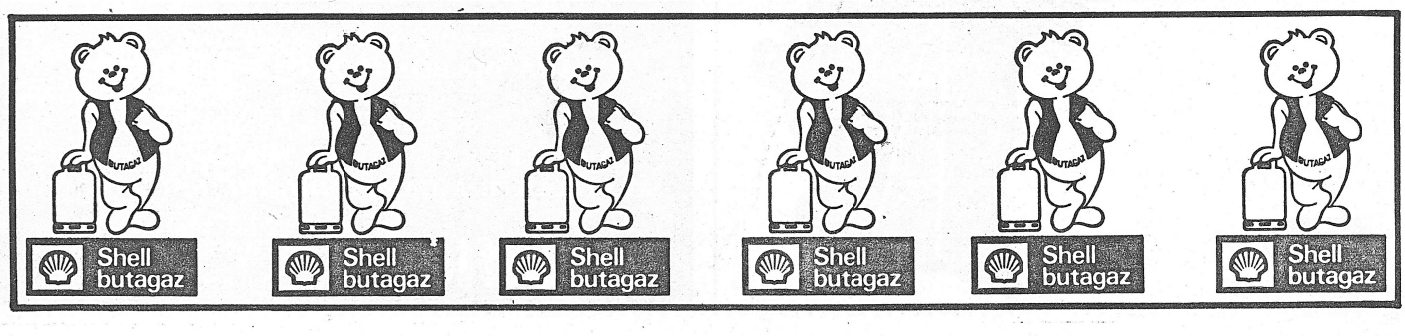
— LAZY JONES — POKE 68693, Ø
— SWEEVO'S WORLD — POKE 33219, Ø
— LAS TRES LUCES — POKE 57933, Ø
— PROFANATION — POKE 4929Ø, 255
— FINDERS KEEPERS — POKE 3Ø394, 255
— SABOTEUR — POKE 46558, Ø

Finalmente, o material enviado por **Carlos Manuel Nunes**, de Vila do Conde. Já o publicámos todo, de outras proveniências, pelo que escolhemos apenas estes:

— CON-QUEST — POKE 23335, 2Ø1
— SPINDIZZY
```
1Ø CLEAR 24832 : LOAD "" CODE 65ØØØ : LOAD ""
   CODE : STOP
2Ø POKE 65141, 154 : POKE 65148, 29 : POKE 65149,
   255
3Ø FOR i = 653Ø9 TO 65321 : READ a : POKE i,
   a : NEXT i
4Ø DATA 62, 2Ø1, 5Ø, 144, 188, 62, 2Ø1, 5Ø, 17, 189,
   195,  Ø, 178
5Ø RANDOMIZE USR 65118
```

O mapa que mandaste fica para um próximo número e, quanto ao teu pedido de troca de correspondência, aqui fica a tua direcção: Edifício Adeco, 2-2.º-A, Regufe — 4480 Vila do Conde.



POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX